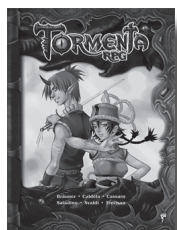
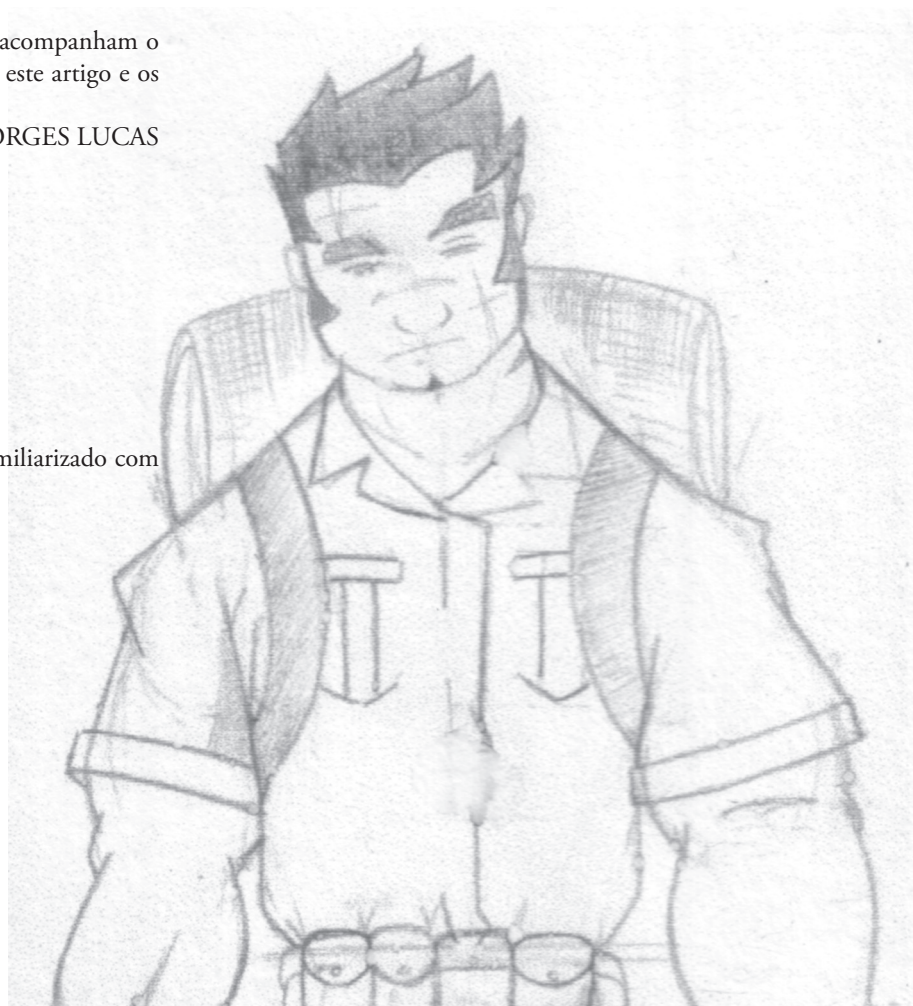
Tormenta
RPG
Mestre defensor
Oscar Borges Lucas
RPG Chá preto

Oi gente, um novo mês começa e com ele mais um excelente artigo no RPG & Chá preto. Desta vez o artigo não é do Sascha. Mesmo assim procurei manter o padrão de qualidade para que vocês possam desfrutar de um bom material para suas mesas.

Não vou pegar todo o mérito para mim, afinal o Sascha quem fez a diagramação. Me surpreendi com a capa, não imaginei que ela fosse ficar tão legal. Espero que ela tenha sido um chamariz para vocês, porque para mim foi.

A idéia do Mestre Defensor surgiu quando eu estava lendo um mangá/anime e ouvi a frase "aqueles que têm algo a defender tornam-se mais fortes". Então achei a ideia interessante, um combatente que vai se tornando mais forte enquanto protegem os outros, um candidato a mártir e alguém que resiste enquanto os outros recuam. Espero que todos entendam o conceito destes guerreiros de escudo.

Também quero agradecer a todos que acompanham o blog e aos novos visitantes. Obrigado por lerem este artigo e os outros. Voltem sempre.

OSCAR BORGES LUCAS

Para usar este artigo você deve estar familiarizado com as regras de Tormenta RPG

Sumário

Mestre defensor

Nem todos os guerreiros encontram sua glória ao serem banhados pelo sangue do adversário. Sempre há aqueles que resistem mais e, por conta disso, são necessários para defender os mais frágeis enquanto estes fazem uso de seus feitiços ou atiram suas flechas certeiras em locais estratégicos.

O mestre defensor é uma fortaleza que faz do seu escudo uma barreira impenetrável, para si, e principalmente para seus aliados. Ele sabe que enquanto ele resistir seus companheiros poderão se dedicar a parte mais estratégica do confronto.

Além de defender a artilharia do grupo, esta classe de guerreiros escolta os curandeiros e dá suporte aos peritos. Essas obrigações exigem do mesmo uma confiança mutua entre ele e o grupo, um amor pela ordem e pela vida que supera, as vezes, a própria segurança.

Aventuras: pela natureza de um mestre defensor ele sempre está envolvido em aventuras, porém ele se apega demais ao grupo onde atua e depende dele para continuar desbravando masmorras e perigos inimagináveis.

Classes: bárbaros, guerreiros e samurais são os mais propensos a assumir está classe, pois já sabem utilizar escudos e possuem muita resistência. clérigos e paladinos podem encontrar no mestre defensor, outra forma de lutar por seus ideais.

As armaduras também são boas aliadas de um mestre defensor, logo as classes que podem usar armaduras médias e pesadas também abraçam este caminho com facilidade.

Raças: como os anões não reduzem o deslocamento quando usam armaduras eles tendem a se familiarizar mais rapidamente com as exigências da classe. Minotauros também são bons mestres defensores por serem mais fortes e resistentes.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre defensor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Usar Escudos, Especialização em Combate, Escudo Fraterno

Tendência: obrigatoriamente Leal

Bônus Base de Ataque: +5

Mestre defensor

Nível	BBA	Habilidades de classe
1	+1	Fortificar +1, Maestria com escudos Destreza com escudo
2	+2	Supremacia 1/dia,
3	+3	Resistência Implacável
4	+4	Fortificar +2
5	+5	Supremacia 2/dia, Defesa fraternal
6	+6	Resistência Implacável Aprimorada
7	+7	Fortificar +3,
8	+8	Supremacia 3/dia
9	+9	Bloqueio Fraternal
10	+10	Fortificar +4, Corpo fechado

Características de Classe

Pontos de vida: o mestre defensor recebe 6 (+ modificador de constituição) Pontos de Vida por nível.

Habilidades de Classe

Fortificar: o mestre defensor torna seu escudo mais resistente, recebendo +1 na CA concedida pelo equipamento. A cada dois níveis subseqüentes o bônus de Fortificar aumenta em +1.

Maestria com escudo: no 1º nível, ao empunhar um escudo pesado, você pode escolher entre atacar com uma arma de duas mãos ou defender-se com o escudo. Caso escolha atacar você perde o bônus na CA concedido pelo escudo, até o final do turno.

Destreza com escudo: você é mais hábil com escudos, quando empunha um escudo leve, você reduza a penalidade por armadura em 1, até o máximo de 0.

Supremacia: ao declarar o uso desta habilidade você soma seu bônus base de ataque e o bônus de força à CA durante um turno. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, e uma a mais a cada dois níveis subsequentes.

Resistência implacável: a partir do terceiro nível, ao ser atingido por um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade você pode escolher fazer o teste de Fortitude. Caso seja bem sucedido não levará dano, caso falhe receberá o dano integral.

Defesa fraternal: você pode fornecer o bônus de escudo a todos os aliados adjacentes, exceto aqueles que estiverem a sua frente.

Resistência implacável aprimorada: a partir do 6º nível, ao ser atingido por um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade você pode escolher fazer o teste usando Fortitude com a mesma dificuldade. Se passar no teste não levará dano, caso falhe receberá metade do dano.

Bloqueio fraternal: Ao utilizar as habilidades Resistência Implacável aprimorada você pode escolher estender seu resultado a outro personagem com a mesma categoria de tamanho ou menor. Se passar no teste ambos não levaram dano, caso falhe os dois recebem metade do dano. O personagem defendido não poderá fazer outro teste caso você falhe, logo também não pode contar com os benefícios das habilidades evasão, evasão aprimorada e similares.

Corpo fechado: Ao atingir o 10º nível da classe você ignora 50% do dano adicional de acertos críticos e ataques furtivos. Essa habilidade não se soma com outras similares.

Escudos

Escudo ornamental: o escudo ornamental é um pequeno escudo forjado com algum material preciosos, como ouro ou prata, decorado com símbolos sagrados, brasões de famílias ou reinos. Um clérigo pode usar este escudo como componente para a execução de suas magias. Este equipamento também é popular entre swashbucklers e gladiadores.

Escudo leve de madeira: este escudo de madeira é amarrado no antebraço, deixando uma mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma. Por ser de madeira ele não é muito resistente a certos tipos de dano como fogo. Eventualmente algumas flechas podem ficar presas em sua superfície.

Escudo leve de metal: com este equipamento o usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma. O metal o torna mais resistente que a versão em madeira.
Escudo Concha: Escudo feito com materiais orgânicos como conchas, cascos de tartaruga ou carapaças de insetos gigantes. Ele possui de 7 a 15 pontos de vida, dependendo do material em que foi feito.

Escudo de couro: um escudo composto de uma armação de madeira é esticado o couro de um animal ou outro material flexível. Por ser flexível ele não pode ser usado para atacar. Os Pontos de Vida variam de acordo com o material usado na fabricação sendo ente 4 e 9PVs.

Escudo Pesado: esse escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, o que impede o usuário de usar aquela mão.

Escudo de corpo: um escudo de aço que possui praticamente o mesmo tamanho de um homem em pé. Uma pequena fenda permite que o portador observe o campo de batalha, porém não possibilita a entrada de flechas ou adagas. Se defender com um escudo de corpo reduz o deslocamento em 1/3. Por serem pesados não é possível atacar com estes equipamentos.

Escudo Taurico: esse escudo militar permite que ele seja encaixado com outros do mesmo tipo criando uma barreira. O usuário recebe um bônus de +2 na CA para cada escudo adjacente e não poderá ser alvo ou realizar investidas.

Itens mágicos

Escudo desbravador: ao ser ativado este escudo concede +3m no deslocamento do usuário além de permitir atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade tem duração de 10 minutos e pode ser usada apenas uma vez por dia.

Escudo de Azgher: esee escudo de corpo é transparente do lado convexo e espelhado do lado côncavo, onde também possui um sol desenhado em baixo relevo. Ao olhar através do escudo, apenas o usuário pode fazer um teste de Intuição (CD20). Caso seja bem sucedido ele ficará sobre o efeito da magia *Visão da Verdade* (*Tormenta RPG* p.209), enquanto estiver olhando através do escudo, caso desvie o olhar precisará de outro teste.

Ao ter este efeito ativado o usuário também poderá enxergar os lefeus sem precisar fazer testes para evitar a insanidade. Os demônios da tormenta aparecem apenas como sombras cor de vinho quando enxergadas através do Escudo de Azgher.

Uma criatura disfarçada por magias ilusórias que olhe para o próprio reflexo no escudo verá sua forma verdadeira. Este efeito só funciona se a criatura estiver a 3m do usuário e se alguém empunhar o escudo.

Grande escudo fraternal: Este escudo taurico folhado a ouro é um item cobiçado por muitos exércitos ou grupos grandes de aventureiros. Ao ser empunhado o usuário é considerado sob o efeito do talento Escudo fraternal, se já o possuir o portador poderá defender um aliado que esteja até 3m de distância.

Escudos

Escudo	Preço	Bônus na CA	Penalidade de armadura	Peso	RD*	PV*
Escudo ornamental	20TO	+1	-1	3Kg	5	5
Escudo leve de madeira	2TO	+1	-1	3Kg	5	10
Escudo leve de metal	5TO	+1	-1	3Kg	5	15
Escudo Concha	10TO	+2	-1	5Kg	10	7-15
Escudo de Couro	5TO	+2	-1	3Kg	10	4-9
Escudo Pesado	15TO	+2	-2	7Kg	10	20
Escudo de corpo	20TO	+4	-3	8Kg	10	40
Escudo Taurico	10TO	+4	-3	8Kg	10	40

**RD e PV são características utilizadas em campanhas realistas, onde os escudos podem ser perdidos com dano excessivo.*

Escudos de Nimb: Este escudo não possui forma específica, alterando-se a cada dia. Sempre que o portador bloquear um ataque o atacante rola o dano normalmente, este dano é absorvido pelo Escudo. Após absorver certa quantidade de dano o usuário deve atacar com o Escudo de Nimb, se for bem sucedido o escudo dispara um cone de energia que causa todo o dano absorvido +1d6. O alvo tem direito a um teste de Reflexos (CD = 10 + metade do nível do usuário + bônus de carisma do usuário) para reduzir o dano à metade. Se falhar o portador do escudo recebe todo o dano absorvido pelo escudo.

O Escudo de Nimb possui versões que absorvem, 30, 50, 100 ou 150 pontos de dano.

Open Game License

Leia mais em: http://rpgchapreto.blogspot.com/